ISSN: 2358-8829

PENSAMENTO COMPUTACIONAL E O SUJEITO NO ESPECTRO AUTISTA: REVISÃO DE PRÁTICAS SOB A ÓTICA DA PSICANÁLISE

Juliana Fernandes Barreto [1]
Ana Liz Souto Oliveira [2]
Jailma Belarmino Souto [3]
Maria Lígia de Aquino Gouveia [4]

INTRODUÇÃO

O pensamento computacional tem se consolidado como uma competência cognitiva fundamental e transversal na educação contemporânea. Não se restringindo aos profissionais da área de Computação, o conceito baseia-se na aplicação de habilidades e fundamentos da Computação para a resolução de problemas (WING, 2006). Dessa forma, os processos cognitivos utilizados para programar podem ser empregados nos mais diversos contextos cotidianos e escolares, inclusive naqueles que não envolvem o uso de tecnologias ou a escrita de códigos, capacitando todos os estudantes a formular soluções de maneira mais estruturada, lógica e eficiente.

De acordo com Brackmann *et al.* (2017), o pensamento computacional baseia-se em quatro pilares fundamentais: a habilidade de decomposição, que consiste em fragmentar problemas complexos em partes menores e gerenciáveis para reduzir a carga cognitiva; o reconhecimento de padrões, focado na identificação de similaridades para prever resultados e reaproveitar soluções; a abstração, que atua filtrando informações para focar apenas nos aspectos essenciais, criando modelos simplificados da realidade; e o pensamento algorítmico, que é a capacidade de elaborar uma sequência lógica, ordenada e finita de passos para alcançar a solução do problema.

A operacionalização desses quatro pilares encontra respaldo normativo na recente inserção da Computação na Educação Básica brasileira. Normatizada como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a área está estruturada em três eixos: Mundo

[1] Graduanda do Curso de Ciências dos Dados e Inteligência Artificial da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, juliana.fernandes.barreto@academico.ufpb.br;
[2] Professora Doutora do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, analiz@dcx.ufpb.br;
[3] Professora Doutora do Curso de Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, jailma.psy@servidor.uepb.edu.br;
[4] Professora Doutora do Curso de Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, ligiagouveia@servidor.uepb.edu.br;

ISSN: 2358-8829

Digital, Cultura Digital e Pensamento Computacional (BRASIL, 2022). Enquanto o Mundo Digital foca na compreensão dos artefatos físicos e lógicos, como *hardware*, *software* e redes, a Cultura Digital aborda as dimensões éticas e sociais, preparando o estudante para um uso crítico e responsável da tecnologia. O terceiro eixo, do Pensamento Computacional, atua como o núcleo voltado à resolução de problemas. Sob a ótica da BNCC, ele transcende a programação, consolidando-se como um conjunto de habilidades mentais que instrumentaliza o estudante a formular soluções articulando, as habilidades de decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e pensamento algorítmico.

Todavia, a implementação da BNCC voltado à Computação, prevista para 2026, impõe às redes de ensino o desafio de promover o pensamento computacional de forma inclusiva a estudantes atípicos. Considerando estudantes diagnosticados no espectro autista, a consolidação de práticas pedagógicas voltadas para esse público encontra respaldo normativo na Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012, que institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Dentre as diretrizes estabelecidas por esta legislação, no contexto educacional, essas diretrizes evidenciam a necessidade de um olhar singular para o estudante autista, no qual o acolhimento, o suporte contínuo e o desenvolvimento cognitivo devem operar de forma articulada para garantir a permanência e o sucesso acadêmico desse público (BRASIL, 2012).

Entretanto, existir a legislação não garante necessariamente práticas inclusivas. Conforme destacado por Ribeiro *et al.* (2021), alguns discentes no espectro autista podem enfrentar barreiras na abstração de instruções verbais e então necessitar de atenção diferenciada para desenvolver tal habilidade. Nesse sentido, o uso de recursos como ambientes visuais e/ou sensoriais táteis, alinhando o aprendizado aos interesses singulares do aluno, pode promover maior engajamento. Portanto, seria importante conhecer as práticas já existentes e relatadas na literatura para poder utilizá-las, e a partir delas, construir novas abordagens.

Neste estudo, focamos a atenção para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo geral deste estudo é conhecer as iniciativas existentes para promoção do pensamento computacional para estudantes do espectro autista e discutir conceitos da psicanálise de Freud e Lacan. Para isso, realizamos uma revisão bibliográfica para mapear iniciativas que promovam pensamento computacional para estudantes diagnosticados no espectro autista. A questão de pesquisa que investigamos é: quais as abordagens existentes para promover o pensamento computacional em estudantes diagnosticados no espectro autista?

ISSN: 2358-8829

A relevância desta pesquisa está na necessidade de ir além da visão instrumental e comportamental da tecnologia na educação especial. Ao listar as abordagens sobre o pensamento computacional, este trabalho oferece um panorama para educadores (re)utilizarem e adaptarem as abordagens mais úteis ao seu contexto escolar. Ademais, a articulação interdisciplinar com a psicanálise de Freud e Lacan pode permitir um olhar que vai além das adaptações metodológicas, compreendendo o estudante autista em sua singularidade, sua estruturação de linguagem e sua relação subjetiva com o saber. Dessa forma, esta pesquisa fomenta o debate para a construção de práticas pedagógicas que reconheçam o sujeito autista e sua singularidade.

METODOLOGIA

A metodologia deste estudo é caracterizada por pesquisa bibliográfica e análise qualitativa dos resultados. Adotamos como procedimento a abordagem proposta por Petersen *et al.* (2008) de pesquisa de literatura e seu protocolo. A escolha por esse método de pesquisa bibliográfica se deu por permitir categorizar estudos primários sobre o tema e também por ser usado na área de Computação e também na de Educação em Computação. O protocolo de pesquisa de Petersen *et al.* (2008) de mapeamento de literatura inclui definição de questão de pesquisa, definição da *string* de busca dos estudos nas bases bibliográficas, definição e aplicação dos critérios de inclusão e exclusão dos artigos e, por último, leitura dos artigos para responder a questão de pesquisa. Após encontrar os estudos e responder às questões de pesquisa, discutiremos os resultados de forma teórica à luz da psicanálise de Freud e Lacan.

A primeira parte do protocolo de pesquisa envolveu a definição da questão de pesquisa. Assim, a questão de pesquisa é: quais as abordagens existentes para promover o pensamento computacional em estudantes diagnosticados no espectro autista?

A segunda parte do protocolo foi a definição da *string* de busca (chave de busca) nas bases bibliográficas. Ela foi criada de forma que pudéssemos retornar todos os trabalhos que envolvessem pensamento computacional e autismo (e suas variantes na escrita). Dessa forma, a *string* de busca foi construída: “pensamento computacional” AND (“neurodivergente” OR “neurodivergência” OR “atípica” OR “Transtorno do Espectro Autista” OR “TEA” OR “autismo” OR “autista”). O recorte temporal de busca para esta pesquisa foi nos últimos 5 anos, considerando os estudos publicados entre 2019 e 2025. As bases de dados escolhidas foram *Google Scholar*, Portal de Periódicos CAPES, portal SciELO por apontarem ou

ISSN: 2358-8829

linkarem grande parte das publicações acadêmicas. Como o ano de 2026 ainda está em curso, optou-se por não incluir nas buscas.

A terceira parte do protocolo envolve a definição dos critérios de inclusão e exclusão das pesquisas retornados nas bases de dados. Como critérios de inclusão (CI), foram incluídos apenas estudos primários que atenderam aos critérios:

- (CI1) Publicação no período de 2019 a 2025;
- (CI2) Redação da pesquisa em língua portuguesa;
- (CI3) Abordagem explícita da aplicação ou estímulo do Pensamento Computacional para pessoas com diagnóstico autista.

Já os critérios de exclusão para desconsiderar no estudo foram:

- (CE1) Estudos secundários, como revisões ou mapeamentos de literatura;
- (CE2) Trabalhos indisponíveis para leitura na íntegra;
- (CE3) Trabalhos duplicados entre as bases de dados;
- (CE4) Trabalhos que não abordam efetivamente o pensamento computacional;
- (CE5) Trabalhos que não abordam o público autista.

A última parte do protocolo de pesquisa consiste na leitura dos títulos e resumos para aplicação dos critérios de inclusão e exclusão dos artigos. Depois, com os estudos selecionados, seguimos para a leitura na íntegra dos artigos, divulgação dos resultados, incluindo a resposta à questão de pesquisa e discussão dos achados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a execução do protocolo do mapeamento de literatura, foram encontrados 18 estudos primários com base na leitura de título e resumo. Após a leitura integral dos textos e aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, a pesquisa retornou oito trabalhos como resultado final. O Quadro 1 mostra o resumo desse resultado, destacando o tipo de abordagem principal, o resumo dessa abordagem e o público alvo (se envolve a capacitação de docentes ou diretamente discentes do espectro autista).

Quadro 1. Resumo da Catalogação das Abordagens para Estímulo do Pensamento Computacional para Estudantes do Espectro Autista

ID	Referência	Abordagem	Resumo e público alvo
A1	(RIBEIRO e	Formação	Formação continuada para docentes da Educação

ISSN: 2358-8829

	PINTO, 2023)	continuada para professores	Básica, apoiado por Arquiteturas Pedagógicas, para auxiliar estudantes com TEA
A2	(MOURÃO *et al.*, 2024)	Modelo para planejamento de aulas	Modelo para educação inclusiva para docentes do ensino superior baseado em habilidades do Pensamento Computacional.
A3	(SOARES, 2024)	Oficina de robótica	Proposta de uma oficina de robótica que estimula habilidades do pensamento computacional incluindo estudantes autistas.
A4	(FRAGA e GELLER, 2025)	Atividades didáticas	Propostas de atividades didáticas para ensino de conceitos de matemática empregando habilidades do pensamento computacional para estudantes autistas no ensino fundamental.
A5	(MALPARTIDA e RODRIGUES, 2023)	Design de jogo digital	Proposta de design de jogo digital para crianças do espectro autista empregado habilidades do pensamento computacional.
A6	(OLIVEIRA, 2020)	Atividades desplugadas e programação visual	Proposta de atividades desplugadas e programação visual para crianças típicas e atípicas, incluindo do espectro autista
A7	(GARCIA e FASSBINDER 2023)	Oficina com sequências didáticas	Proposta de oficinas com sequências didáticas para estimular habilidades do pensamento computacional para crianças típicas e atípicas, incluindo do espectro autista.
A8	(COSTA *el at.* 2025)	Oficinas com atividades desplugadas	Propostas de oficinas de pensamento computacional e do controle inibitório em crianças atípicas, incluindo do espectro autista.

A proposta de Ribeiro e Pinto (2023) apresentou uma parte da formação continuada, de forma remota, para professores da educação básica abordarem pensamento computacional na educação inclusiva, para auxiliar estudantes do espectro autista. Os resultados mostraram que os professores participantes realizaram transposição didática de conceitos do pensamento computacional em atividades práticas inclusivas.

A pesquisa de Mourão *et al.* (2024) apresentou um modelo inclusivo chamado MEITEA, criado com o intuito de guiar e sugerir a aplicação de estratégias e ajustes educacionais, visando assegurar a continuidade de estudo de estudantes com TEA no ensino superior. O propósito principal foi auxiliar os docentes na elaboração de seus planejamentos didáticos, empregando abordagens do pensamento computacional e da engenharia de requisitos. O modelo auxilia na elaboração de planos de curso e de aulas para auxiliar o professor em práticas inclusivas.

ISSN: 2358-8829

O estudo de Soares (2024) apresentou uma oficina de robótica com estímulo de habilidade do pensamento computacional para uma turma de 16 estudantes de turma regular do ensino fundamental, sendo três deles do espectro autista. O estudo conta, além da descrição da oficina, a avaliação com indicadores de observação de contato verbal e não verbal, interação social com pares, dentre outros indicativos. O autor relata as dificuldades e aprendizagem no desenvolvimento da oficina.

A pesquisa de Fraga e Geller (2025) investigou o uso de habilidades do pensamento computacional como recurso para ensino de matemática básica para estudantes do espectro autista. As autoras desenvolveram atividades explorando as habilidades de decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e planejamento de atividades (construção de algoritmos) para auxiliar no ensino das quatro operações básicas da matemática para dois estudantes com TEA. Essas atividades eram realizadas de forma individual para melhor acompanhamento dos estudantes. O resultado apontado na pesquisa indicou que tais habilidades de pensamento computacional foram importantes para auxiliar nos conceitos matemáticos abordados.

Um design de jogo digital foi proposto por Malpartida e Rodrigues (2023) o qual explora habilidades do pensamento computacional para crianças do espectro autista. O objetivo do jogo é estimular a habilidade de resolução de problemas e ensinar conceitos de programação (como estrutura sequencial, condicional e interação). O jogo pode ser usado por profissionais de Saúde e Educação quando desejam abordar resolução de problemas para crianças com TEA. O jogo foi desenvolvido na versão web (acesso pelo navegador).

A tese de Oliveira (2020) investigou como crianças típicas e atípicas interagem com abordagens que estimulam habilidades do pensamento computacional. A autora utilizou atividades desplugadas, programação visual com Scratch, baseada no referencial de Vigotski e no Desenho Universal para a Aprendizagem. Como resultado, a autora apontou o processo criativo das crianças frente a programação visual e a interação, apontando marcas de aprendizagem e desenvolvimento das habilidades de pensamento computacional.

Garcia e Fassbinder (2023) propuseram oficinas inclusivas de pensamento computacional para estudantes típicos e atípicos, incluindo crianças com TEA do ensino fundamental I. As oficinas são formadas por adaptação de sequências didáticas apoiadas no Design Universal para a Aprendizagem. Os autores disponibilizaram um e-book com as atividades desenvolvidas.

Oficinas de pensamento computacional foram propostas por Costa *et al.* (2025) para crianças atípicas, incluindo do espectro autista. Foram quatro oficinas lúdicas que contém

ISSN: 2358-8829

desafios sequenciais, incluindo lógica matemática, programação desplugada e funções executivas. Cada atividade foi proposta visando favorecer o engajamento e a aprendizagem significativa. As atividades estão disponíveis para possíveis aplicações em outros contextos.

Nossos resultados gerais reportaram oito estudos, considerando nosso recorte temporal de 2015 a 2025 e trabalhos em português. Dentre eles, duas abordagens apontaram para formação continuada para professores, uma oficina de robótica, uma abordagem multidisciplinar com ensino de matemática, e um design de jogo digital. A frequência maior de estudos envolveram três abordagens de oficinas com atividades desplugadas e programação.

Comparando os resultados desta pesquisa com outras revisões de literatura com foco em publicações internacionais, observamos que no Brasil, o foco também está no público de crianças para pequenas amostras (GARCIA et al, 2026). Entretanto, em termos específicos de jogos que desenvolvam pensamento computacional construído com requisitos para o público autista, encontramos apenas uma referência com diretrizes para implementação do jogo (MALPARTIDA e RODRIGUES, 2023).

Devemos considerar que o estudante do espectro autista possui demandas diferentes, específicas e singulares. No contexto pedagógico relacionado ao estímulo de habilidades do pensamento computacional, podem ter alguma dificuldade em abstrair informações. Para casos assim, a habilidade de decomposição pode auxiliar (RIBEIRO et al. , 2021). Além disso, os recursos visuais dos ambientes virtuais (como aplicativos e softwares) podem auxiliar na a manter o interesse do estudante autista na atividade a ser realizada .

Seguindo a discussão baseada na metapsicologia Freud-lacaniana, o ser humano não nasce pronto. Diferente de outros animais, o bebê humano carece de um Outro tutelar que o fundamente e dê sentido simbólico à sua entrada no mundo. Ao nascer, o *infans* depende de sua pertença parental, da cultura e do contexto social, instâncias que o inserem na linguagem, provocando, com esse ato, a sua constituição psíquica. É por meio do mito do Complexo de Édipo que Freud fundamenta a estruturação da subjetividade e a introdução da lei (FREUD, 2011).

Jacques Lacan relê esse percurso à luz do estruturalismo, postulando que o inconsciente é estruturado como uma linguagem. O infante humano é submetido a uma imersão de linguagem provida pelo campo do Grande Outro (LACAN, 1999). A constituição subjetiva padrão (neurotípica) opera por meio de duas operações lógicas: a Alienação, na qual o sujeito ingressa no significante sacrificando sua totalidade vivente, e a Separação, em que

ISSN: 2358-8829

ele se depara com a falta no Outro e extrai o *objeto a*, caindo na dialética do desejo e da falta a ser (LACAN, 2008).

Nessa perspectiva, a psicanálise Freud-lacaniana tem se debruçado no estudo e acompanhamento clínico do sujeito dentro do espectro autista, recusando-se a considerar o autismo como um mero déficit cognitivo. Ao contrário, assume-o como uma estrutura psíquica ou um funcionamento subjetivo específico em relação à linguagem (MALEVAL, 2021).

Diferente do neurótico, que se lança na linguagem e aceita a perda por ela introduzida (o mal-entendido, a falta), o sujeito autista tende a reter a sua voz e a sua presença. A linguagem verbalizada pode ser sentida por ele como invasiva ou ameaçadora. Para se proteger do excesso do mundo e da imprevisibilidade do Outro, o autista ancora-se em objetos específicos ou em temas de interesse profundo (hiperfoco), sendo esse "interesse específico" a sua forma legítima de fazer laço com o mundo (LAURENT, 2021).

Ao transpor essa lógica para o ambiente educacional e terapêutico contemporâneo, é interessante articular esse funcionamento com o uso de tecnologias e pensamento computacional**.** Aplicativos, jogos e plataformas interativas de aprendizagem têm se mostrado recursos valiosos para interação. Sob a ótica psicanalítica, o computador ou o tablet não operam como meros instrumentos de condicionamento comportamental, mas sim como uma borda tecnológica menos invasiva. Sendo o dispositivo (computador, tablet ou celular) um intermediário previsível e desprovido do gozo barulhento do Outro encarnado, o sujeito autista frequentemente encontra na interface digital uma via segura para endereçar seu saber e estabilizar sua relação com os signos.

Diante disso, a psicanálise Freud-lacaniana consolida-se como uma alternativa na composição da equipe multidisciplinar (junto a fonoaudiólogos, pedagogos e desenvolvedores de tecnologia). Enquanto as demais ciências tendem a focar na remissão de déficits ou na otimização técnica das ferramentas, o analista assegura a sustentação do lugar de sujeito daquele que fala ou interage com a máquina. Essa articulação interdisciplinar valida a necessidade de práticas pedagógicas e terapêuticas que acolham a singularidade, transformando a escola e os ecossistemas digitais e não digitais, em espaços onde o modo único de o autista habitar a linguagem seja respeitado e incluído como legítima produção subjetiva.

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo conhecer as iniciativas existentes para a promoção do pensamento computacional em estudantes do espectro autista. A questão de pesquisa norteadora foi: quais as abordagens existentes para promover o pensamento computacional em estudantes diagnosticados no espectro autista? Para isso, realizamos uma revisão de literatura considerando as bases de dados do *Google Scholar*, Portal de Periódicos CAPES, portal SciELO.

Nossos resultados gerais reportaram oito estudos, considerando nosso recorte temporal dos últimos cinco anos e trabalhos em língua portuguesa. Dentre eles, duas abordagens apontaram para formação continuada para professores, uma para oficina de robótica, uma para abordagem multidisciplinar com ensino de matemática, uma para design de jogo digital, e três para oficinas envolvendo atividades desplugadas e programação. Ademais, a discussão teórica revela que o diálogo entre psicanálise e a educação em computação permite compreender as ferramentas tecnológicas e o pensamento computacional não como soluções definitivas, mas como objetos mediadores que favorecem a singularidade no laço social e a expressão da lógica singular do sujeito autista. Como trabalhos futuros, pretendemos incluir os estudos publicados no ano de 2026, bem como expandir as bases de dados.

Palavras-chave: Pensamento Computacional, Transtorno do Espectro Autista (TEA), Psicanálise e Educação, BNCC - Computação, Inclusão Escolar.

REFERÊNCIAS

BRACKMANN, Christian Puhlmann; CAETANO, Saulo Vicente Nunes; SILVA, Anita Raquel da. Pensamento Computacional Desplugado: ensino e avaliação na educação primária brasileira. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, 2019, vol. 17, no 3, p. 636-647.

BALBINO, Vanessa da Silva; OLIVEIRA, Alessandra Furtado de; CHILINGUE, Marcelo Bustamante; BRAZ, Ruth Maria Mariani; PINTO, Sérgio Crespo C. S.. Jogos de tabuleiro como ferramentas para estímulo ao Pensamento Computacional em estudantes com TEA. *In*: **Workshop de Pensamento Computacional e Inclusão** (WPCI), 2. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. P.55-64. DOI: https://doi.org/10.5753/wpci.2023.236128.

BRASIL (2012). Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. **Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12764.htm. Acesso em: 18 out. 2026.

ISSN: 2358-8829

BRASIL. 2018. **Marco Referencial de Equidade na Educação**. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/media/secadi/politicaseducacaoespecial.pdf. Acesso em: 18 out. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022: **Complemento à Base Nacional Comum Curricular: Computação Complemento a BNCC**. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: https://www.computacional.com.br/docs_oficiais/Tabelas-Computacao.pdf . Acesso em: 29 set. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB nº 2/2022: **Normas sobre Computação na Educação Básica: complemento à Base Nacional Comum Curricular. Brasília**, DF: MEC, 2022. Disponível em: https://www.computacional.com.br/docs_oficiais/parecer_homologado.pdf . Acesso em: 29 set. 2026.

COSTA SANTA BRÍGIDA, Angela; DA SILVA FARIAS ARAÚJO, Débora; SANTA BRÍGIDA NOGUEIRA, Samia; SANTANA LOPES GONÇALVES, Cledson; COSTA SANTA BRÍGIDA, Sineide; DE COSTA, Daniana. Missões da lógica: oficinas desplugadas com pensamento computacional e funções executivas em crianças neurodivergentes. Saberes: **Revista interdisciplinar de Filosofia e Educação**, [S. l.], v. 25, n. 2, p. AI04, 2025. DOI: 10.21680/1984-3879.2025v25n2ID41944. Disponível em: https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/view/41944. Acesso em: 19 out. 2026.

FREUD, Sigmund. O ego e o id (1923). *In*: FREUD, Sigmund. **O Ego e o Id, "Autobiografia" e outros textos (1923-1925)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 13-74. (Obras completas, v. 16).

FREUD, Sigmund. Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico (1911). *In*: FREUD, Sigmund. **Observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia (o caso Schreber), artigos sobre metapsicologia e outros textos (1911-1913)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 120-131. (Obras completas, v. 10).

FRAGA, Ana Carolina; GELLER, Marlise. Pensamento Computacional Como Uma Estratégia Pedagógica Para A Educação Matemática de Estudantes com TEA. **Revista Mundi**. Edição Especial do XV EGEM: Conectando Saberes: Inovações na Educação Matemática. v. 10 n. 1. Disponível em: https://doi.org/10.21575/25254782rmetg2025vol10n12291. Acesso em: 19 out. 2026.

GARCIA, DAIANE CRISTINA; FASSBINDER, ARACELE GARCIA DE OLIVEIRA. Adaptação e Validação de Sequências Didáticas Inclusivas para Apoiar o Ensino de Pensamento Computacional. In: **15ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS**. v. 15 n. 3. 2023. Disponível em: https://josif.ifsuldeminas.edu.br/ojs/index.php/anais/article/view/972. Acesso em: 19 out. 2026.

GARCIA, Daiane Cristina; BEDER, Delano Medeiros; OTSUKA, Joice Lee. Jogos Digitais e Inclusão de Estudantes com TEA no Desenvolvimento do Pensamento Computacional: Um

Mapeamento Sistemático. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 559–570, 2026. DOI: 10.22456/1679-1916.153584. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/153584 . Acesso em: 19 out. 2026.

LACAN, Jacques. **O Seminário, livro 11**: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise (1964). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

LACAN, Jacques. **O Seminário, livro 5**: as formações do inconsciente (1957-1958). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

LAURENT, Éric. **O sentimento delirante da vida**: o autismo e a psicose na infância. Belo Horizonte: Scriptum, 2021.

MALEVAL, Jean-Claude. **Da estrutura autista**. São Paulo: Blucher, 2021.

MALEVAL, Jean-Claude. A paixão do autista pelo significante solitário e o estatuto de seus objetos. *Opção Lacaniana*: **Revista Brasileira Internacional de Psicanálise**, n. 85, p. 43-57, nov. 2022.

MALPARTIDA, Katherin Felipa Carhuaz; RODRIGUES, Kamila Rios da Hora. Design de Jogos Digitais Sérios usados para o Exercício de Habilidades do Pensamento Computacional em Crianças com Transtorno do Espectro Autista. In: **Workshop sobre Interação e Pesquisa de Usuários no Desenvolvimento de Jogos** (WIPLAY), 2. , 2023, Maceió/AL. Anais .... Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023 . p. 28-42. DOI: https://doi.org/10.5753/wiplay.2023.236224. Acesso em: 19 out. 2026.

MOURÃO, Andreza B.; RIBEIRO, Daniela C.; S. JUNIOR, Gerlason C.; JARDIM, Henrique T.; MONTEIRO, Paulo J. G.. MEITEA: Modelo Educacional Inclusivo desenvolvido para orientar e recomendar estratégias educacionais e adaptações para estudantes com TEA no Ensino Superior. *In*: **Workshop de Pensamento Computacional e Inclusão** (WPCI), 3. , 2024, Rio de Janeiro/RJ. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. P.106-117. DOI: https://doi.org/10.5753/wpci.2024.245645. Acesso em: 19 out. 2026.

PETERSEN, K., FELDT, R., MUJTABA, S. e MATTSSON, M. Systematic mapping studies in software engineering. In: **12th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering** - EASE, 2008. Anais. vol. 17, no. 1, p. 1–10.

OLIVEIRA, Mariana Corrêa Pitanga de. Imaginar e criar: o uso da linguagem de computação numa perspectiva inclusiva. 2020. 150 f. **Tese** (Doutorado em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares) - Instituto de Educação/Instituto Multidisciplinar, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica/Nova Iguaçu, RJ, 2020. Disponível em: https://rima.ufrrj.br/jspui/handle/20.500.14407/9925. Acesso em: 19 out. 2026.

RIBEIRO, Claudiane F.; PINTO, Sérgio Crespo C. da S.. Ecossistema de Aprendizagem inclusivo: a abordagem do Pensamento Computacional na educação básica. *In*: **Workshop De Pensamento Computacional e Inclusão** (WPCI), 2. , 2023, Passo Fundo/RS. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023 . P. 21-30. DOI: https://doi.org/10.5753/wpci.2023.236119.

RIBEIRO, et al. Ressignificando o pensamento computacional na perspectiva inclusiva. **Research, Society and Development**. vol. 10. n. 14. 2021. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/21789. Acesso em: 18 out. 2026.

Rocha, G. G. O. S., Pereira, V. H. G., & Lima, E. C. S. (2025). Robótica aplicada à análise da capacidade cognitiva de crianças com necessidades educacionais especiais: estudo de caso com crianças com tea e tdah em uma creche da cidade de são luís do maranhão. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 11(12), 2873-2885. https://doi.org/10.51891/rease.v11i12.23013. Acesso em: 19 out. 2026.

SOARES, Fernando Barreiro. A Robótica no Desenvolvimento do Pensamento Computacional e Interação Social em Crianças com Perturbação do Espectro do Autismo. **Dissertação**. Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação em Educação. 2024. Instituto Politécnico de Viana do Castelo. 181p. Disponível em: http://repositorio.ipvc.pt/bitstream/20.500.11960/4417/1/Fernando_Soares.pdf. Acesso em: 18 out. 2026.

VOLTOLINI, Rinaldo. **Intervenções psicanalíticas nas instituições educativas**: a clínica da psicose e do autismo. São Paulo: Escuta, 2021.

WING, J. M. Computational thinking. **Communications of the ACM**, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006.